©CAPCOM CO., LTD. 2008. ALL RIGHTS RESERVED.

PRÉCAUTIONS

• Ce disque contient un logiciel destiné au système PLAYSTATION®3. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PLAYSTATION®3 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PLAYSTATION®3. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PLAYSTATION®3 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans le système PLAYSTATION®3, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits pirates, veuillez contacter votre service clientèle dont le numéro figure au verso de ce manuel.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par l'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des jeux au contenu inapproprié. REMARQUE : le système de classification PEGI n'a strictement rien à voir avec le niveau de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un logiciel adapté à l'âge de l'enfant. Le premier élément est une catégorie d'âge :-

Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Plusieurs icônes peuvent être attribuées à un même jeu. La classification d'un jeu dépend de l'intensité de son contenu. Les icônes sont les suivantes :-

VIOLENCE GROS MOTS PEUR TENEUR SEXUELLE STUPEFIANTS DISCRIMINATION JEUX DE HASARD

Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :-

Pour plus d'informations, visitez le site
http://www.pegi.info

Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso de ce manuel.

MISES À JOUR DU LOGICIEL DU SYSTÈME

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel du système pour le système PLAYSTATION®3, consultez le site eu.playstation.com/ps3 ou le document Aide-mémoire du système PS3™.

CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3™ un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3™.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	
7	
5	
3	
2	

RAPPORTER LES NUISANCES

Si vous rencontrez des comportements inacceptables, inappropriés ou illicites pendant que vous jouez en ligne, veuillez nous contacter à http://ps3reporting.com

NPEB-00022

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PLAYSTATION®3 agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir http://eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2008 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. Accès Internet haut débit et compte PLAYSTATION®Network nécessaires. Le PLAYSTATION®Network est soumis à des conditions d'utilisation et peut ne pas être disponible. Voir http://eu.playstation.com/terms. Un accord parental est exigé pour les joueurs de moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et en Océanie exclusivement.

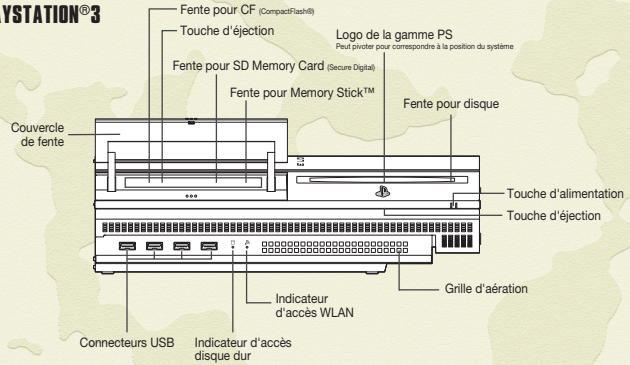
"PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Bionic Commando Rearmed (c) 2008 CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Grin. Made in Austria. All rights reserved.

TABLE DES MATIÈRES

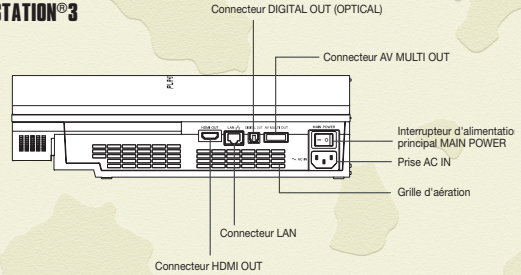
Pour commencer 2
Remerciements 4
Histoire 5
Informations de base 6
Exploration du champ de bataille 8
Commandes 10
Écrans du jeu 14
Bonus 15
Armes 16
Objets 17
Réseau 19
Multijoueur 20
Conseils 23
Crédits 24

POUR COMMENCER

Avant du système PLAYSTATION®3



Arrière du système PLAYSTATION®3



Lancement d'une partie : avant de commencer à jouer, lisez attentivement les instructions qui accompagnent le système de loisir interactif PLAYSTATION®3. Cette documentation comprend des explications sur l'installation et l'utilisation de votre système ainsi que des informations importantes sur la sécurité.

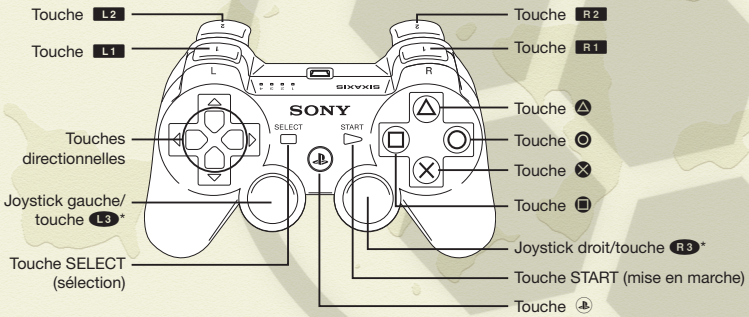
Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal MAIN POWER (situé à l'arrière du système) est en position allumée. Insérez le disque Devil May Cry 4 dans la fente pour disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône du titre, sous Devil May Cry 4, dans le menu d'accueil du système PLAYSTATION®3 et appuyez sur la touche ⊗. Consultez ce manuel pour en savoir plus sur l'utilisation du jeu.

Mettre fin à une partie : en cours de partie, maintenez la touche PS de la manette sans fil enfoncée pendant au moins 2 secondes. Ensuite, sélectionnez « Quitter le jeu » sur l'écran qui s'affiche.

Rappel : Pour retirer un disque, appuyez sur la touche d'éjection après avoir mis fin à votre partie.

POUR COMMENCER

Utilisation de la manette sans fil SIXAXIS™ (pour PLAYSTATION®3)



* Les touches L3 et R3 sont activées lorsque vous enfoncez le joystick.

Remarque : pour utiliser la manette, vous devez d'abord l'enregistrer, c'est-à-dire l'associer au système PLAYSTATION®3 et attribuer un numéro à cette manette. Pour en savoir plus, consultez les instructions qui accompagnent le système.

Données sauvegardées pour logiciels au format PLAYSTATION®3 :

Les données sauvegardées pour logiciels au format PLAYSTATION®3 sont enregistrées sur le disque dur. Ces données s'affichent dans la rubrique Utilitaire des données sauvegardées du menu Jeu.

REMERCIEMENTS

Salut à vous, fan de jeux de plates-formes et de jeux rétro ! Le soft que vous tenez entre les mains a ceci d'historique qu'il constitue l'adaptation la plus travaillée et aboutie d'un grand classique d'antan. Son existence représente un véritable hommage au genre des plates-formes en général et à Bionic Commando en particulier ! Son concept, pourtant vieux de vingt ans, n'a pas pris une ride ! J'ai la certitude qu'il vous réserve des heures et des heures de plaisir, que vous soyez le fan de la première heure prêt à revivre les sensations qui ont fait le succès du premier Bionic Commando, ou le joueur faisant ses premiers pas dans cet univers hors du commun ! Allez, ne perdons pas une seconde de plus à discourir : jouons !

Simon Viklund
Directeur créatif, Grin

Merci d'avoir choisi Bionic Commando Rearmed. Il s'agit de l'excellent remake d'un des meilleurs jeux en 2D de la ludothèque CAPCOM. Ce soft a été créé pour les fans, par les fans eux-mêmes. C'est pourquoi nous vous invitons à faire un tour sur le site de la communauté à l'adresse www.bioniccommando.com. Ne soyez pas avare de commentaires ! Amusez-vous bien !

Ben Judd
Producteur, Capcom

HISTOIRE

Pris de court, les États fédéraux d'Amérique (FSA) ont été touchés en plein cœur par l'attaque mystérieuse des Impérialistes. Menés par l'autoritaire et charismatique Generalissimo Killt, les terroristes se sont emparés de territoires stratégiques au sein des FSA, et contrôlent à présent des positions clés et des infrastructures de production.

Killt et son armée impérialiste ont mis la main sur la documentation d'un programme militaire secret, connu sous le nom de Projet Albatross. Les plans centenaires, qui avaient été conçus par un régime militaire depuis longtemps renversé, décrivent une arme d'une puissance inouïe.

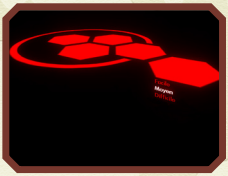
Pour lever le voile sur le Projet Albatross, les FSA ont envoyé Joseph Gibson, leur meilleur agent, dont la réputation lui a valu le surnom de « Super Joe ». Malheureusement, sa mission s'est soldée par un échec et il a été capturé par les Impérialistes. Il est à présent détenu dans un endroit inconnu.

Secourir Super Joe et contrecarrer les plans des Impérialistes s'apparente à une mission impossible. Aucun soldat ordinaire n'est à la hauteur. Les FSA doivent mettre le paquet. Voilà pourquoi ils envoient le Bionic Commando…

INFORMATIONS DE BASE

Commencez par choisir votre campagne : solo ou coopération 2 joueurs.

Paramètres de difficulté



Choisissez votre niveau de difficulté :

» Facile
» Moyen
» Difficile
» ????? – Il existe un mode supplémentaire pour les véritables commandos d'élite.

Chaque mode de difficulté propose des caractéristiques différentes. Le premier vous facilite la tâche en disposant des plates-formes qui vous évitent de tomber dans certains précipices. Le mode Moyen offre tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Sa difficulté est moyenne. En Difficile, les ennemis ne se contentent pas de vous attendre passivement. Ils vous lancent des grenades et vous attaquent d'en haut. Enfin, une surprise vous attend si vous êtes parmi les plus doués qui parviendront à relever tous les défis.

Carte globale

Utilisez la carte globale pour voyager en hélicoptère d'une zone à une autre. Parcourez les itinéraires à l'aide du joystick gauche ou des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche ◉ lorsque vous êtes au-dessus d'une zone pour vous y poser et l'explorer. Quand vous terminez une mission, d'autres deviennent accessibles sur la carte globale.

CONFRONTATION AVEC DES ENNEMIS

Lors de vos déplacements sur la carte globale, vous rencontrerez parfois des convois impérialistes (représentés par un camion sur la carte globale). Leurs canons antiaériens vous forceront à atterrir pour un face-à-face. Vous pourrez alors appuyer sur la touche ◉ pour vous servir de votre bras comme d'un fouet et repousser les balles et les ennemis à l'aide d'un mouvement circulaire. Une fois le véhicule transportant le canon antiaérien détruit, vous pourrez revenir à la carte.

Sauvegarde

La partie est automatiquement sauvegardée à intervalles réguliers. Vous pouvez ainsi quitter le jeu à tout moment, puis reprendre votre partie au début de la dernière zone visitée. Un emplacement de sauvegarde est disponible pour la campagne en solo, et un autre pour le mode en coopération. Pour utiliser des emplacements de sauvegarde supplémentaires, vous devez créer un autre compte utilisateur.

Chargement d'une partie

Si vous sélectionnez Continuer dans le menu principal, vous êtes placé sur la carte, juste au-dessus de la dernière zone visitée. Vous devez entièrement recommencer la zone, mais votre inventaire reste intact, que vous disposiez de vies supplémentaires ou non.

Points

Plusieurs méthodes permettent de gagner des points. Vos totaux apparaissent dans les classements en ligne. Votre score augmente si vous terminez rapidement une zone. Vous pouvez également ramasser les jetons de score abandonnés par les adversaires vaincus et résoudre le mini-jeu de piratage dans chaque salle de communication.

Coopération 2 joueurs

À tout moment, un deuxième joueur peut rejoindre une campagne solo en appuyant sur la touche START d'une seconde manette. Avant l'apparition du deuxième joueur, la campagne solo est interrompue et le système propose au joueur 1 de sauvegarder sa progression. La partie en coopération est alors sauvegardée dans un emplacement différent dédié au mode.

Vous êtes mort !

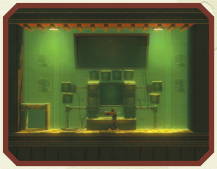
Lorsque vos réserves de santé sont épuisées ou que vous tombez dans un précipice, vous mourez. S'il vous reste une ou plusieurs vies, la partie reprend au dernier point de contrôle. Si vous n'avez pas passé de point de contrôle avant de mourir, la partie reprend au point d'insertion de la zone en cours.

EXPLORATION DU CHAMP DE BATAILLE

Points de contrôle

Chaque zone contient une porte qui fait office de point de contrôle. Il peut s'agir de la porte ouvrant sur une salle de communication. Il vous suffit de la franchir pour l'activer. Par la suite vous y réapparaîtrez si vous mourez et qu'il vous reste une vie ou plus.

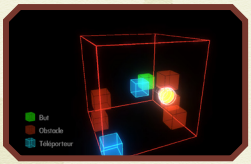
Salles de communication



CONTACTER LE QG

Chaque zone contient une salle de communication au minimum. Utilisez-la pour contacter le QG, afin d'obtenir des informations concernant votre mission. Elle permet également d'accéder à la salle du boss de la zone. Pour accéder au terminal de communication, tenez-vous en face et appuyez vers le haut à l'aide du joystick gauche ou des touches directionnelles.

PIRATER LE RÉSEAU ENNEMI



Dans la salle de communication, vous pouvez pirater le réseau ennemi. Un piratage réussi vous permet d'obtenir des informations secrètes généralement très utiles, mais un piratage raté déclenche l'alerte, et des renforts ennemis font alors leur apparition dans la zone.

Faites tourner le cube casse-tête avec le joystick gauche ou les touches directionnelles, et libérez la sphère jaune dans la direction indiquée (toujours vers le mur le plus éloigné) en appuyant sur la touche ⊗. Les blocs rouges stoppent la sphère, tandis que les bleus la téléportent. L'objectif est d'atteindre le bloc vert sans que la sphère ne finisse dans le trou noir, en dehors du cube puzzle.

Camps des FSA

Les icônes rouges de la carte générale représentent les camps des FSA. N'oubliez pas de les explorer pour trouver les puces de communication pour des mises à niveau informatique.

DISCUTER AVEC LES ALLIÉS

Dans les camps des FSA, vous pouvez parler aux soldats et au personnel afin d'en savoir plus sur l'univers de Bionic Commando et obtenir des conseils tactiques utiles pour relever les défis à venir. Pour parler à un allié, placez-vous en face de lui et appuyez vers le haut l'aide du joystick gauche ou des touches directionnelles.

SALLES DE DÉFIS
Les camps des FSA sont équipés de terminaux de simulation de défis. Il s'agit de plates-formes d'entraînement virtuel qui vous permettent de tester votre maîtrise du bras bionique. Vous êtes noté en fonction de votre rapidité. Vos résultats dans chaque salle sont en outre sauvegardés en plus de vos meilleurs chronos. Chaque salle de défis atteinte est par la suite accessible à partir du menu principal. À tout moment, vous pouvez ainsi tenter de battre vos précédents records.

Indicateur de santé
L'indicateur de santé permet de connaître la quantité de dégâts que vous pouvez encaisser. Il se vide à mesure que vous êtes touché par des attaques ennemies. Lorsqu'il se vide entièrement, vous perdez une vie.

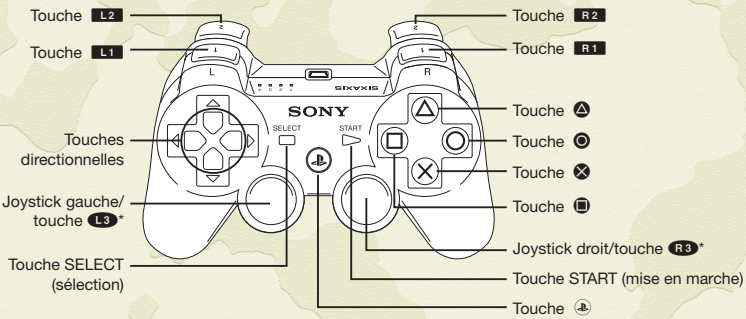
REGAIN DE SANTÉ
Chaque ennemi vaincu est susceptible d'abandonner un bonus de santé. Trois tailles sont disponibles, chacune rapportant une quantité de santé différente.

Vies supplémentaires
Au début du jeu, vous disposez de trois vies. À chaque fois que vous mourez, vous en perdez une et reprenez la partie au dernier point de contrôle passé. Si vous perdez toutes vos vies, vous revenez à la carte générale. Si vous terminez une zone avec moins de trois vies, votre total est automatiquement rétabli au nombre de trois. Vous pouvez également remplacer les vies perdues en ramassant des bonus de vie supplémentaire.

Secrets du champ de bataille
Les zones de combat sont truffées de secrets. Le soldat émérite qui prendra le temps de les trouver sera bien récompensé.

COMMANDES

Manette sans fil SIXAXIS™ (pour PLAYSTATION®3)



*Pour utiliser les touches L3 et R3, appuyez sur les joysticks gauche et droit.

Touche △	Inutilisée
Touche □	Grenades
Touche ○	Bras bionique
Touche ✕	Tirer
Touche L1	Arme précédente
Touche R1	Arme suivante
Joystick gauche / touches directionnelles	Se déplacer
Joystick droit	Diriger la roquette de l'Hyper Bazooka
Touche START	Écran de pause
Touche SELECT	Afficher l'inventaire

Actions de base

MARCHER / COURIR : Joystick gauche / touches directionnelles
Inclinez le joystick gauche vers l'avant, partiellement pour marcher ou complètement pour courir. Si vous utilisez les touches directionnelles, vous ne pouvez pas marcher.

S'ACCROUPIR : Bas à l'aide des touches directionnelle ou du joystick gauche
Appuyez vers le bas à l'aide du joystick gauche ou des touches directionnelles pour vous accroupir et éviter d'attirer l'attention des ennemis.

TIRER : Touche ⊗
Appuyez sur la touche ⊗ pour tirer avec l'arme actuellement sélectionnée. Vous pouvez tirer lorsque vous êtes debout, accroupi ou suspendu au câble du bras bionique, lorsque vous marchez ou courez, mais pas lorsque vous vous balancez.

CHANGER D'ARME : Touche L1 ou touche R1
Vous pouvez changer d'arme à tout moment en cours de mission ou sur l'écran d'inventaire.

BLOQUER DES PROJECTILES
Pour éviter les tirs en hauteur des Impérialistes, il suffit de vous accroupir. Pour éviter les tirs bas, accroupissez-vous et propulsez votre bras bionique pour dévier la balle.

Bras bionique

PROPULSER LE BRAS

Tenez-vous debout et appuyez sur la touche ◉ pour allonger le câble du bras bionique. Si vous n'appliquez aucune direction, le bras est automatiquement propulsé devant vous, selon un angle de 45 °. De la même manière, vous pouvez propulser votre bras lorsque vous êtes en l'air en appuyant sur la touche ◉.

PROPULSER VERS LE HAUT / LA GAUCHE / LA DROITE

Pour propulser le bras bionique vers le haut, tenez-vous debout et maintenez les touches directionnelles (ou le joystick gauche) vers l'avant, et appuyez sur la touche ◉. Si vous propulsez le bras alors que vous courez, vous vous arrêtez. Si vous appuyez sur la touche ◉ lorsque vous êtes accroupi, le bras est propulsé droit devant vous.

S'ACCROCHER

Le bras bionique s'accroche à toute surface adaptée lorsqu'elle est touchée par le grappin, que le bras soit en extension ou en rétraction. Pour vous décrocher, appuyez sur les touches directionnelles (ou inclinez le joystick gauche) dans la direction opposée au point d'ancrage.

SE BALANCER ET S'ACCROCHER EN PLEIN VOL

Lorsque vous êtes debout sur le sol et agrippé en diagonale avant, commencez à vous balancer en vous dirigeant vers l'avant.

- » Se balancer et lâcher prise : maintenez les touches directionnelles ou le joystick gauche vers le haut jusqu'à ce que l'amplitude de balancement soit maximale.
- » Changer de direction : lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez propulser votre bras pour vous agripper derrière vous afin de changer de direction, ou au-dessus de vous pour vous arrêter complètement.
- » Se propulser vers l'avant en plein vol : lorsque vous êtes en l'air, propulsez le bras vers l'avant en maintenant les touches directionnelles (ou le joystick gauche) vers le bas, puis en appuyant sur la touche ◉.

SE HISSER

Lorsque vous êtes agrippé, vous pouvez vous hisser en appuyant sur la touche ⊙. Si vous êtes suspendu sous une plate-forme, vous pouvez vous placer juste en-dessous. Pour ce faire, appuyez sur la touche ⊙. Pour vous hisser sur la plate-forme, appuyez sur la touche directionnelle haut ou inclinez le joystick gauche vers le haut.

Vous ne pouvez pas descendre de la même manière. Pour vous agripper sous la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez, sautez du bord puis agrippez-vous dessous à l'aide du bras bionique.

RAMENER / SOULEVER

Vous pouvez saisir certains objets, tels que des barils, et les attirer vers vous. Pour ce faire, propulsez le bras bionique vers l'objet et appuyez sur la touche ⊙. Lorsque vous avez saisi un objet, vous pouvez vous en servir pour arrêter des projectiles.

Les barils peuvent être lancés à l'aide de la touche ⊙. Vous pouvez également les faire rouler au sol en maintenant la touche directionnelle ou le joystick gauche vers le bas, et en appuyant sur la touche ⊙.

ÉCRANS DU JEU

Aide et options

Accédez à ce menu en appuyant sur la touche START, puis en sélectionnant Aide et options. Ce menu permet de modifier les commandes ainsi que les paramètres musicaux, audio, vidéo et les options d'écran partagé. Ce menu est également accessible à partir du menu principal.

Écran d'inventaire

En cours de partie, vous pouvez accéder à l'écran d'inventaire en appuyant sur la touche SELECT. Vous y verrez vos mises à niveau permanentes et vos capacités améliorées. En outre, il vous donne accès à la base de données. Les icônes jaunes et bleues représentent respectivement les armes standard et améliorées. Les icônes transparentes représentent les armes et objets que vous n'avez pas encore obtenus. Vous pouvez également lire des infos détaillées sur les armes, changer l'arme sélectionnée et consulter des données sur la zone où vous vous trouvez actuellement.

Base de données

La base de données correspond à une encyclopédie stockant les informations recueillies au fil de vos explorations. Elle répertorie les objets, ennemis, personnages, sites et phénomènes que vous pouvez rencontrer pendant votre mission. Vérifiez régulièrement la base de données, et lisez les fichiers les plus récents, vous y trouverez un tas d'informations utiles ! La base de données est accessible à partir de l'écran d'inventaire.

BONUS

Jeton de score

Les jetons de score ajoutent des points à votre total qui figure dans les classements en ligne. Selon leur niveau, les ennemis permettent d'obtenir des jetons de score de plus ou moins grande valeur.

Bonus de santé

Il existe trois types de bonus de santé : des petits, des moyens et des gros. Chacun rapporte une quantité de santé différente.

Vie supplémentaire

Chaque bonus de vie supplémentaire augmente votre total d'une vie. Plus vous disposez de vies, plus il est facile de terminer une zone.

ARMES

Au fil de votre progression, votre arsenal est enrichi de nouvelles armes. Au total, sept armes sont disponibles, ainsi que sept dispositifs de mise à niveau permettant d'améliorer leur efficacité.

AU DÉPART
Au début du jeu, vous disposez uniquement du Revolver, Calibre standard .45 « Daisy », une arme à projectiles ordinaire. Elle sera votre plus fidèle alliée tout au long de l'aventure.

CHANGEMENT D'ARMES
Vous pouvez sélectionner les différentes armes obtenues appuyant sur les touches L1 et R1. Faites-en bon usage, car de nombreux ennemis sont plus sensibles à certaines armes qu'à d'autres.

GRENADES
Si vous disposez de grenades, il vous suffit d'appuyer sur la touche ● pour en lancer une. Elle peut être lancée même si une autre arme est sélectionnée. Courez pour lancer votre grenade plus loin. Si vous êtes accroupi, vous ferez tomber la grenade sur la plate-forme du dessous.

Mise à niveau des armes

Vous pouvez améliorer l'efficacité de toutes les armes en récupérant les mises à niveau correspondantes. Sept dispositifs de mise à niveau des armes sont dissimulés dans les niveaux.

OBJETS

Bottes de fer

Lorsque vous vous jetez sur vos ennemis en vous balançant, vous ne leur infligerez pas de dégâts tant que vous n'aurez pas enfilé ces chaussures renforcées en métal. Elles permettent de détruire la plupart des défenses ennemies.

Protection

GILET PARE-BALLES, CASQUE ET PROTÈGE-TIBIAS

Chacune des trois mises à niveau permet d'améliorer votre protection. Lorsque vous vous êtes équipé d'un élément, le premier projectile qui vous touche pendant une mission est paré ; si vous en avez deux, les deux premiers sont parés ; si vous en avez trois, les trois premiers sont parés.

OBJETS

Puce de communication

Au début du jeu, vous ne disposez que de la puce rouge pour vos communications, qui peuvent être améliorées à l'aide des puces verte, bleue et jaune. Chacune des trois puces vous donne accès à des ordinateurs supplémentaires dans les salles de communication ennemies. Vous en aurez besoin pour avancer dans les zones et remplir vos missions.

Torches

Les torches permettent d'éclairer les endroits sombres. Elles sont activées automatiquement dans l'obscurité. Le nombre de torches est illimité ; vous ne risquez pas de vous retrouver dans le noir !

Super griffe

La Super griffe est une amélioration pour votre Bras bionique. Elle vous permet d'agripper des ennemis pour vous en servir comme de boucliers. Vous ne pouvez pas vous balancer lorsque vous agrippez des ennemis, mais vous pouvez les relâcher à tout moment. Les ennemis saisis ne peuvent encaisser que deux tirs avant de mourir ; lorsqu'ils meurent, ils sont relâchés automatiquement.

Permis

Vous aurez besoin du permis pour pénétrer dans l'espace aérien situé entre la Zone06 et la Zone08. En d'autres termes, il vous sera nécessaire pour vous rendre à l'endroit où Super Joe a été vu pour la dernière fois.

RÉSEAU

Pour consulter les classements, connectez-vous au PLAYSTATION®Network à partir du menu Réseau. Le service du PLAYSTATION®Network vous permet de consulter les classements mondiaux et les statistiques de tous les joueurs.

LECTURE À DISTANCE

Ce jeu prend en charge la fonction de Lecture à distance. Vous avez ainsi la possibilité de jouer sur votre PSP™ (PlayStation®Portable). Pour en savoir plus sur la Lecture à distance et sa configuration, référez-vous au mode d'emploi en ligne à l'adresse http://manuals.playstation.net/document/

Sur PSP™ (PlayStation®Portable), les commandes sont identiques à celles de la PLAYSTATION®3.

Néanmoins, pour diriger une roquette Hyper Bazooka, vous devez utiliser le pad analogique pour déplacer le personnage et les touches directionnelles pour diriger la roquette.

MULTIJOUEUR

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans une arène hors ligne.

Personnages

Chacun des personnages du mode multijoueur dispose de ses propres forces et faiblesses.

NATHAN SPENCER
Le héros au bras bionique et aux lunettes de soleil classe.

» Munitions : niveau moyen
» Dégâts : niveau moyen
» Santé : niveau moyen

SUPER JOE
Le héros des FSA qui a été capturé par les Impérialistes. Super Joe est disponible en multijoueur dès que vous l'avez libéré en mode campagne.

» Munitions : niveau moyen +
» Dégâts : niveau moyen
» Santé : niveau moyen –

GENERALISSIMO KILLT
Il s'agit du chef mégalomane de l'armée des Impérialistes visant à dominer le monde. Il est disponible dès que vous le rencontrez en mode campagne.

» Munitions : niveau moyen
» Dégâts : niveau moyen –
» Santé : niveau moyen +

GROEDER
L'ennemi juré de Spencer. Il est disponible dès que vous terminez l'ensemble du mode campagne.

» Munitions : niveau moyen –
» Dégâts : niveau moyen +
» Santé : niveau moyen

Modes multijoueur

TOUS CONTRE TOUS
Choisissez de lutter chacun pour soi ou faites des équipes (2 contre 2, 1 contre 2, 1 contre 3, ou 1 contre 1 contre 2). Choisissez d'arrêter la partie lorsque la limite de victimes ou la limite de temps est atteinte. Le premier joueur à atteindre la limite de victimes l'emporte, ou celui qui a fait le plus grand nombre de victimes à la fin du temps imparti.

LE DERNIER SURVIVANT
Tous les joueurs ont un certain nombre de vies. Celui qui parvient à survivre ou qui dispose du plus grand nombre de vies à la fin du temps imparti emporte la victoire.

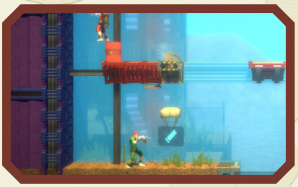
PAS UN PIED AU SOL
Les armes ne causent aucun dégât dans ce mode. Elles provoquent en revanche pour la cible une perte d'adhérence qui la fait tomber de la plate-forme à laquelle elle est agrippée. Pour gagner, il faut utiliser les armes pour faire descendre les adversaires tout en bas de l'arène où de terribles dangers les attendent. Le dernier survivant emporte la victoire ! Balancez-vous stratégiquement pour couper la route de vos adversaires et les faire tomber.

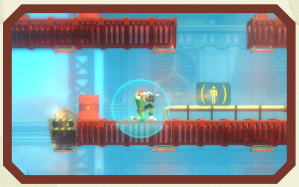
Bonus multijoueur

Au cours d'une partie multijoueur, divers bonus d'armes et de vies sont à la disposition des combattants.

BONUS D'ARMES

Au début de la partie, les joueurs sont équipés du Revolver standard et de grenades. Ils peuvent néanmoins enrichir leur arsenal en ramassant des bonus d'armes. Si vous ramassez une nouvelle arme, vous pouvez l'utiliser jusqu'à épuisement des munitions. Le Revolver est alors automatiquement re-sélectionné.





BONUS DE PROTECTION

Ce bonus temporaire protège de tous les projectiles à l'exception des armes à rayons. La protection disparaît après un certain temps.

BONUS DE SANTÉ

Ils ont le même effet qu'en mode campagne.

CONSEILS

» Les Impérialistes éliminés abandonnent des jetons de score lorsque votre barre de santé est pleine. Si elle ne l'est pas, ils libèrent parfois des bonus de santé. Si vous êtes blessé lorsque vous éliminez un ennemi, vous remportez donc moins de points parce qu'un jeton de score n'est pas libéré. Pour atteindre un score maximal dans une zone, vous devez éliminer tous les ennemis et ramasser tous les jetons de score libérés, sans être blessé, et ce le plus rapidement possible !

» Plus vous êtes rapide pour terminer une zone, plus vous gagnez de points.

» En général, les robots et machines sont plus résistants aux armes à projectiles traditionnelles. Par contre, ils sont vulnérables aux armes à rayons. C'est le contraire pour les ennemis humains : ils résistent aux armes à rayons mais craignent les armes à projectiles. Les armes explosives sont efficaces contre la plupart des ennemis. Malheureusement, leur système de visée est moins pratique. Les boucliers peuvent uniquement être détruits par une arme à rayons. Pour des résultats optimaux, tirez sur un ennemi pour voir quelle couleur en émane. Le jaune indique qu'il perd peu de vie, tandis que le rouge révèle que l'arme utilisée lui cause des dégâts majeurs. Si aucune couleur n'émane de l'ennemi, cela signifie qu'il est complètement insensible à l'arme utilisée. Il faut alors vite passer au plan B !

CRÉDITS

Producteur
Ben Judd, CAPCOM Japon

Directeur créatif
Simon Viklund

Directeur artistique
Jakob Tuchten

Principal graphiste 3D et concepteur niveaux
Arvid Nilsson

Graphistes 3D
Peter Stråhle
Wendy Young
Jörgen Wänerskär
Stellan Johansson

Animateur
Anders Westin

Programmeur gameplay principal
Håkan Rasmussen

Programmeurs gameplay
Bertil Hörberg, Karl B Werf

Créateurs d'effets
Anders Flodihn, Magnus Anteroinen, Andrew Hamilton

Programmeur casse-tête piratage
Björn Kristoffersson

Concepteurs sonores
Henrik Anréus, Jonatan Crafoord

Musique
Simon Viklund

Programmeurs moteur
Niklas Frykholm
Guillaume Gernez
Jonas Hulten
Viktor Linder
Benbuck Nason
Tobias Persson
Cedric Perthuis
David Potages

Artiste BD du panneau de dialogue
Toshiaki Mori, dit « Shinkiro », CAPCOM Japon

Rédacteur scénario
Douglas Furén

Traducteur de la version 1988 et éditeur scénario
Gearoid Reidy, CAPCOM Japon

Thème crédits finaux de Bionic Commando
Marika Suzuki, CAPCOM Japon

Voix
« Chimaera »
« Orbot »
« Hank Heaven »
« The Craft »

Concepteurs supplémentaires
Peter Johansson
Martin Bergquist

Graphistes supplémentaires
Philip Klevestav

Animateurs supplémentaires
Anders Bodbacka
Kenneth Johansson

Concepteur sonore supplémentaire
Anders Christiansson

Concepteurs niveaux supplémentaires
Matthias Schmidt
Oskar Törnros
Guillaume Mroz
Daniel Platt
Ilija Petrusic

Localisation, CAPCOM Japon
Yoshifumi Yamashita
Brandon Gay
Kaori Funakoshi
Florian Seidel
Gianluigi Riccio
Ludovic Charroux
Enric Sarrado

Directeur projet assurance qualité, GRIN
Viktor Viklund

Responsable responsable qualité, GRIN
Jaqub Ajmal

Assurance qualité, GRIN
Johanna Björk
Kristofer Dahl
Mikael Eyewood
Artur Foxander
Mattias Sundell

Responsable données
Ludvig Vikström

Assurance qualité, CAPCOM Japon
Masayasu Mukai
Shigemi Komatsu
Yasuhiro Matsuo
Akihiro Matsumura
Tomoyoshi Matsumoto
Takanori Fujisawa
Takayuki Akagawa
Takahiro Tokuda
Takeshi Nishimoto

Testeurs bêta fermée
Niklas Lindgren
Sofia Ollesdotter
Claes Nyman
Jonathan Adut
Henning Sjöberg
Jason Storhed
Jacob Tynnersson
Cem Sundquist
Peter Jansson

Peter Berglund
Daniel Sjöström
Mats Nyman
August Bergh
Thomas Arcueid
Seabastian Magnusson
Yasmin Ajmal
Emelie Edholm
Henry Salminen
Johan Ragnewall

Équipe d'origine de Bionic Commando sur NES
Hotaru.B
Terukun
Junchan
Gamereon
Haihoo.K
Ichirou
Twilight
Oki Chan
Windy
Gondamin
Hatchan

Merci à
Michael Pattison, CAPCOM Europe
Ben LeRougetel, CAPCOM Europe
Frank Filice, CAPCOM États-Unis
Chris Kramer, CAPCOM États-Unis
Christian Svensson, CAPCOM États-Unis
Junpei Isejima, CAPCOM Japon
Yasuko Yasuda, CAPCOM Japon
Noriko Watanabe, CAPCOM Japon
Liana Larson, CAPCOM Japon
Masayuki Fukumoto, CAPCOM Japon
Mayuko Kusume, CAPCOM Japon
Kohei Kubota, CAPCOM Japon
Yoko Furukawa, CAPCOM Japon
Emi Boku, CAPCOM Japon
Hironobu Takeshita, CAPCOM Japon
Jeffrey Kang
Scott Kessler
Gavin Bachner
Dean Tersigni
Florian Seidel, CAPCOM Japon
Jon Airhart, CAPCOM Japon
Andrew Alfonso, CAPCOM Japon
Joseph Bruce, dit « Bubblejack »
James Gaponese
Personnel programme et enseignement de OSU DEALL
Ben Turner (Jolies cartes de visite !)

Un grand merci à
Keiji Inafune, dit « Inafking », CAPCOM Japon (le big boss)
Jun Takeuchi, CAPCOM Japon (le moins big boss)

...ainsi qu'à vous !

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. CRÉDITS

Marketing
Nique Fajors

Marketing produit
Emily Anadu
Frank Filice
John Diamonon
Colin Ferris

Services créatifs
Francis Mao
Christine Converse
Kevin Converse
Stacie Yamaki
Lindsay Young

Relations publiques
Chris Kramer
Melody Pfeiffer
Timothy Ng
Jason Allen

Communauté
Seth Killian
Christopher Tou

Service clientèle
Darin Johnston
Randy Reyes

Affaires juridiques
Estela Lemus

Licences
Germaine Gioia
Junta Saito
Josh Austin
Amelia Denegre

Assurance qualité
Takashi Kubozono

GRIN

BINK VIDEO

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC., 800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo CA 94402-2649, États-Unis.

©CAPCOM CO., LTD. 2008
ALL RIGHTS RESERVED. BIONIC COMMANDO, CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. L'icône de classification est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

"PLAYSTATION" is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. SIXAXIS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2007 Sony Computer Entertainment Inc.

For PLAYSTATION®3 support, visit playstation.com or refer to the telephone list below:

Customer Service Numbers

Australia
1300 365 911*
*(Calls charged at local rate.)

Österreich
0820 44 45 40**
**(0,116 Euro/Minute.)

Belgique/België/Belgien
011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten

Česká republika
222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637
Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line
Tarifováno dle platných telefonních sazeb.

Danmark
70 12 70 13
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21

Suomi
0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com
maanantai - perjantai 15-21

France
0820 31 32 33
prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi

Deutschland
01805 766 977**
**(0,12 Euro/minute)

Ελλάδα
00 32 106 782 000**
**Εθνική Χρεωση

Ireland
0818 365065
All calls charged at national rate.

Italia
199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00:
11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta
23 436300
Local rate.

Nederland
0495 574 817
Interlokale kosten.

New Zealand
09 415 2447
National Rate.

0900 97669*
*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).

Norge
81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

Portugal
707 23 23 10**
**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico.

España
902 102 102
Tarifa nacional

Россия
+7 (095) 238-3632

Sverige
08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15

Suisse/Schweiz/Svizzera
0848 84 00 85*
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale

UK
08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes